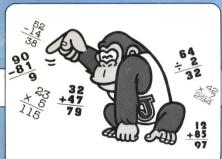
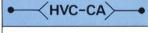
# ファミリー コンピュータ™



ドンキーコングJR.の算数遊び



取扱説明書

Nintendo

このたびは任天堂<sup>\*</sup>ファミリーコンピュータ カセット・ドンキーコングJR.の算数遊び(HVC-CA)<sub>\*</sub>をお買い上げいただきまして誠にありがとうございました。

ご使用の前に取扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」を よくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。 なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

## 目次

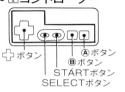
- 3. ドンキーコングJR. の算数遊びの楽しみ方 ………P4~9

## 1.使用上の注意

- 1) 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。
- 2) 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど汚さないようにしてください。故障の原因となります。
- 3) シンナー・ベンジン・アルコール等の揮発油ではふかないでください。

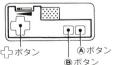
# 2.コントローラー各部の名称と操作の説明

■コントローラー



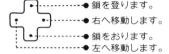
#### ■コントローラー

※2-PLAYERの時に使います。



## ● □ボタン

ジュニアが地面を歩いたり、鎖の間を動きまわった りします。



#### ● Aボタン

ジャンプボタンです。ジュニアが鎖にとびついたり、島から島へとび移ったりします。

#### ®ボタン

セットした数字がクリアされます。計算中、まちが いに気づいた時などに押してください。



#### SELECTボタン

このボタンを押すごとに\*\*印が移動しますので、 希望するゲームに合わせてください。

#### STARTボタン

押すと SELECT ボタンでセットしたゲームが始まります。

- 《ポーズ機能》 ゲームの途中で、プレイを一時中断したい時にSTARTボタンを押すと、チャイムが鳴ってゲームがストップします。次に、再スタートしたい時にも押してください。前の状態からゲームが続けられます。
- ※ゲームの最高得点はリセットスイッチを押したり、電源スイッチをOFFにすると消えてしまいます。
- ※ゲーム中に SELECT ボタンを押すと、タイトル画面が出てきます。
- ※「CALCULATE A」「CALCULATA B」は2人でもできます。田・国両方のコントローラーを使ってください。
- \*\*「 $+ \times \div EXERCISE$ 」は1人用です。 $\square$ コントローラーを使ってください。

## 3 遊び方

ジュニアのパパがいろいろな計算問題を出してきます。

君の計算力とジュニアとの連係プレイで正しい答を早く出してく ださい。2人で競争したり、高得点をめざしてがんばりましょう。

\*\*CALCULATE A·Bでは、1人でも2人でもできます。

※2人の時には、相手のほしがっている数字や記号を先きに取ってじゃまをしたり、いじわるをしたりできます。

#### ■登場キャラクター



ジュニア(Ⅱ)



ジュニア(国)

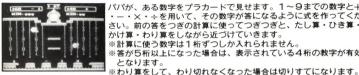


ニットピッカー



/ // / (ドンキーコング)

## ■ CALCULATE A (2人用 ①・①コントローラーを使用)



パパが、ある数字をプラカードで見せます。1~9までの数字と+ ・ー・×・÷を用いて、その数字が答になるように式を作ってくだ さい。前の答をつぎの計算に使ってつぎつぎと、たし算・ひき算・ かけ算・わり算をしながら近づけていきます。

- ※計算に使う数字は1桁ずつしか入れられません。
- ※答が5桁以上になった場合は、表示されている4桁の数字が有効 となります。

パパが、ある数字をプラカード で見せます。その数字が答にな るよう、式を作っていってくだ さしい



鎖にジュニアをとびつかせ、必 要な数字をとります。数字は画 面上部に表示され、鎖にはいろ いろな数字が出てきます。



つぎに島にわたって+・-・× ・・の中から必要な記号をとり ます。その記号は他の島に移動 画面上部にも表示されます。でも表示は最初の数字だけです。

これは変更できません。

数字と記号はとった順に並び、 式ができてきます。とれる数字 は1ケタで、2回つづけてとっ

WIN.



ら始められます。

#### +9999 X

MILLE .

WIN. O

+ 56

ません。



出て来た答はつぎの計算に使い 答が5ケタ以上になる場合でも プラカードの数字と同じ答が出 ます。また記号・数字と続けま つぎの計算には画面に出ている ®ボタンでクリアすると最初か 数字を使ってください。

表示されるのは4ケタまでです。 ると、その式は完成です。 ※10256のように、4けた 目に○があっても表示はされ

1つの式が完成するごとに、パ パからリンゴのプレゼントがあ ります。5個のリンゴを早く集 めた方が勝ちで、ジュニアはガ ッツポーズをします。

#### CAI CUI ATF B (2人用 □・□コントローラーを使用)

ゲームの進め方は CALCULATE A と同じですが、このBでは式の最初に数字 が与えられていたり、パパがプラカードで出題する数字の中に、負(一)の数が含 まれていたりします。

それだけAよりむずかしくなっていますが、計算する力をためしてみてください。 ※®ボタンを押してクリアしても、最初に与えられた数字だけはのこります。

#### 



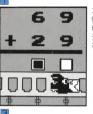
たし算・ひき算・かけ算・わり算の練習です。 左のような画面が出てきます。

どの計算問題をするかえらんでください。

- 1.練習したい計算問題の所へジュニアを移動して ください。
- 2.その場でジュニアを右へ動かしますと、横にある計算問題を指さします。



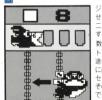
- 3. 画面が替わり、問題がスタートします。 画面右上に完成されていない計算式が出てきます。■の中に正しい数字を入れて、計算式をみごと完成させてください。
- ※10間で1ゲームです。



ニットピッカーは数字を入れる 位置を教えてくれます。ニット ピッカーの上の口マーク。 ジュニアをニットピッカーのい る鎖にとびつかせます。



□マークに数字が入ります。ジ コニアを上下させると〇~9ま での数字がつぎつぎに出てきま す。必要な数字の所で止めてく ださい



ジュニアを左か右の鎖へ移動さ せると数字はセットされます。 ニットピッカーのいる鎖へ移動 すると、スピーディに進めます。 数字が点めつしている間はセッ トされていません。 途中で、まちがいに気づいた時 には®ボタンを押してください。 セットした数字がクリアされ、 その問題を最初からすることが できます。



二アを左か右へ移動させて最終 セットします。正しい答ならば ジュニアが鎖からとびおりてガ ッツポーズをします。 画面左の問題の所に、ニットピ ッカーから玉子のプレゼントが

すべてに数字が入った時、ジュ

あります。



答がまちがっていたなら、鎖からとびおりたジュニアはしりもちをついてしまいます。もう1度、まちがった所へ戻ってください。

さい。 どこがまちがっているかは、二 ットピッカーと□マークが教え てくれます。順番に正しい答を 入れていってください。



どうしても答がわからない時は、 ?をパパのところまで押しあげます。数字が自動的に入り、正 しい答を教えてくれます。



かけ算やわり算で、上下にいく つもの■がある時も、ニットピ ッカーのいる列の□マークが点 めつしてどこに数字を入れたら よいか教えてくれます。

数字を入れたあとジュニアを左 か右へ移動させてセットし、も とのニットピッカーがいる鎖に もどしてください。



10間で1ゲームです。得点はパパのプラカードに出ます。1間100点、満点は1000点、ただし、まちがえたり、時間がかかりすぎると減点されます。

画面左の玉子を数えれば、10問 中何問正解したかすぐわかりま す。

# 任天堂株式会社

〒605 京都市東山区福稲上高松町60番地 TEL (075)541-6111番(代表) 支 店 〒101 東京都千代田区神田須田町 1 丁目22 TFI (03) 254-1781番(代表) 大阪支店 〒542 大阪市南区長堀橋筋 1 丁目 32 TFI (06) 271-5514番(代表) 名古屋営業所 〒451 名古屋市西区幅下2丁目18番9号 TFI (052)571-2506番(代表) 札幌営業所 〒060 札幌市中央区北九条西18丁目2番地 TEL (011)621-0513番(代表) 〒700 岡山市 TEL (0862)52-1821番(代表)